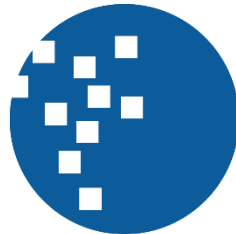


**PERANCANGAN *WEBSITE DESKTOP* TENTANG
HIPERTENSI UNTUK ANAK MUDA 15-24 TAHUN**



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN TUGAS AKHIR

Vanessa Christie

00000036536

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2023**

**PERANCANGAN *WEBSITE DESKTOP* TENTANG
HIPERTENSI UNTUK ANAK MUDA 15-24 TAHUN**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Vanessa Christie

00000036536

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2023**

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Vanessa Christie

Nomor Induk Mahasiswa : 00000036536

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Tugas Akhir dengan judul:

**PERANCANGAN *WEBSITE DESKTOP* TENTANG
HIPERTENSI UNTUK ANAK MUDA USIA 15-24 TAHUN**

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari karya ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan skripsi, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk Tugas Akhir yang telah saya tempuh.

Tangerang, 09 Juni 2023



(Vanessa Christie)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul
PERANCANGAN *WEBSITE DESKTOP* TENTANG HIPERTENSI UNTUK ANAK MUDA 15-24 TAHUN

Oleh

Nama : Vanessa Christie
NIM : 00000036536
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Senin, 23 Juni 2023
Pukul 11.15 s.d 12.00 dan dinyatakan
LULUS
Dengan susunan penguji sebagai berikut.


Ketua Sidang


Dr. Anne Nurfaina, S.Sn., M.Sn.
0319037807/E069425

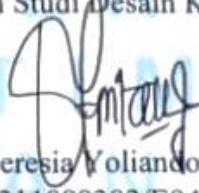
Penguji


Dr.Sn. Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech.
0319037807/E023902

Pembimbing


Ken Natasha Violeta, S.Sn, M.Ds.
0309089210/E066120

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual


Fonita Theresia Voliando, S.Ds., M.A.
0311099302/E043487

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai civitas academica Universitas Multimedia Nusantara, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Vanessa Christie
NIM : 00000036536
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain
Jenis Karya : *Tesis/Skripsi/Tugas Akhir

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Multimedia Nusantara Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul.

PERANCANGAN WEBSITE DESKTOP TENTANG HIPERTENSI UNTUK ANAK MUDA 15-24 TAHUN

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini, Universitas Multimedia Nusantara berhak menyimpan, mengalihmediakan/mengalihformatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 20 Maret 2023

Yang menyatakan,



(Vanessa Christie)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan yang maha Esa atas berkat dan karunianya yang telah diberikan kepada penulis sehingga Tugas Akhir ini dapat diselesaikan dengan lancar dan tepat waktu. Laporan tugas akhir ini dikerjakan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelas sarjana desain terkhusus pada Program Studi Desain Komunikasi Visual di Universitas Multimedia Nusantara. Penulis juga ingin mengucapkan terima kasih kepada para pihak yang telah mendukung serta membantu penulis selama proses pengerjaan Tugas Akhir berlangsung, yakni:

1. Dr. Ninok Leksono, M.A., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
4. Ken Natasha Violeta, S.Sn, M.Ds., sebagai Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. dr. Margarita Dewi. L, Sp.Ok,.M.M, sebagai narasumber yang telah meluangkan waktu untuk penulis.
6. Seti Enrico, sebagai orang tua anak muda 15-24 tahun sekaligus penderita hipertensi.
7. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
8. Teman-teman satu bimbingan penulis yang sudah bersedia membantu dan berjuang bersama selama pengerjaan tugas akhir.
9. Teman-teman penulis yang sudah membantu dan memberikan dukungan mental selama pengerjaan tugas akhir: Sharen Ivanka, Jervis Xandra, Yulia Lim dan Vincentius Goh.

Dengan seluruh kerendahan hati, penulis berharap karya hasil perancangan tugas akhir ini mampu membawakan informasi yang bermanfaat dalam mengendalikan resiko hipertensi serta menjadi motivasi hidup sehat bagi para pejuangnya. Penulis sadar akan kekurangan penulis yang terdapat di laporan ini sehingga penulis tidak akan membatasi diri dalam menerima saran masukan yang membaik. Semoga hasil karya dari Tugas Akhir ini dapat membawakan manfaat dar berbagai pihak.

Tangerang, 20 Maret 2023



(Vanessa Christie)



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN *WEBSITE DESKTOP* TENTANG HIPERTENSI UNTUK ANAK MUDA 15-24 TAHUN

(Vanessa Christie)

ABSTRAK

Hipertensi merupakan penyakit tidak menular yang sekarang mulai menyerang anak muda. Kesadaran dan pemahaman anak muda tentang kondisi serta bahaya penyakit ini masih rendah. Hal ini dibuktikan dengan adanya kekeliruan terhadap pengetahuan kesehatan terutama hipertensi di kalangan masyarakat tersebut. Di zaman sekarang, seharusnya menelusuri suatu informasi bukan lah hal yang sulit karena sudah internet. Sampai sekarang, masih belum ada sebuah media informasi yang fokus ditujukan kepada anak muda. Informasi yang disajikan masih bersifat umum dan lebih banyak ditujukan kepada audiens berusia dewasa maupun lansia. Padahal anak muda juga tidak kalah penting dalam memperoleh informasi tersebut untuk menjaga kesehatan diri mereka. Platform informasi yang ada belum ada yang sesuai dengan anak muda baik dari segi visual, pengalaman, bahasa, dan format. Oleh karena itu, berdasarkan masalah yang dipaparkan, tugas akhir ini dibuat dengan merancang sebuah media informasi berbasis *website desktop* yang mampu menjadi jembatan dalam penyampaian informasi kesehatan kepada anak muda.

Kata kunci: Hipertensi, *Website Desktop*, Anak Muda

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

**DESKTOP WEBSITE DESIGN ABOUT HYPERTENSION FOR
YOUTH 15-24 YEARS OLD**

(Vanessa Chrstie)

ABSTRACT (English)

Hypertension is a non-communicable disease that now affects young people. The awareness and understanding of young people about this condition and its dangers is still low. This is proved by the misconceptions about health, especially hypertension among the community. In this day and age, searching for an information should not be difficult because of the advanced technology. Until now, there is still no information media that focuses for young people. The information presented is still general mostly aimed to adult and elderly audiences. Young people are no less important in obtaining such information to maintain their health. There is also no information platform that is suitable for young people in terms of visuals, experience, language, and format. Therefore, based on the problems described, this final project is made by designing a desktop website-based information media that is able to become a bridge in delivering health information to young people.

Keywords: *Hypertension, desktop website, Youth*

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT (English)</i>	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Batasan Masalah	4
1.4 Tujuan Tugas Akhir	4
1.5 Manfaat Tugas Akhir	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Teori Interaktif	6
2.1.1 Website	6
2.1.2 User Interface	10
2.1.3 <i>User Experience (UX)</i>	15
2.1.4 <i>Gamifikasi</i>	18
2.2 Teori Media	19
2.3 Teori Ilustrasi	20
2.4 Teori <i>Design Karakter</i>	21
2.5 Tekanan Darah Tinggi (Hipertensi)	22
2.5.1 Klasifikasi Tekanan Darah	22
2.5.2 Antisipasi dan Pengendalian Tekanan Darah	23
2.6 <i>Youth (Anak Muda)</i>	23
BAB III METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN	25
3.1 Metodologi Penelitian	25

3.2.1	Wawancara.....	25
3.2.2	Kuesioner.....	32
3.2.3	Studi Eksisting	43
3.2.4	Studi Referensi.....	48
3.2	Metodologi Perancangan	53
3.2.1	<i>Human Centered Design (HCD)</i>	54
BAB IV	STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN	59
4.1	Strategi Perancangan	59
4.1.1	<i>Inspiration</i>	59
4.1.2	<i>Ideation</i>	63
4.1.3	<i>Implementation</i>	117
4.2	Analisis <i>Alpha</i>	117
4.2.1	Analisis Visual.....	118
4.2.2	Analisis <i>Flow</i>	120
4.2.3	Analisis Interaktivitas dan Informatif.....	122
4.2.4	Analisis Pendapat <i>User</i>	123
4.2.5	Analisis Kendala <i>User</i>	124
4.2.6	Hasil Perbaikan.....	125
4.3	Analisis Beta.....	131
4.3.1	Analisis Desain	132
4.3.2	Analisis <i>Beta Test</i>	148
4.4	<i>Budgeting</i>	153
BAB V	PENUTUP.....	155
5.1	Simpulan.....	155
5.2	Saran.....	156
DAFTAR PUSTAKA	xvi
LAMPIRAN	xx

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Kategori Hipertensi	23
Tabel 3. 1 Tabel SWOT Kampanye Bijak Garam	45
Tabel 3. 2 Tabel SWOT GERMAS	47
Tabel 3. 3 Tabel SWOT Kampanye Because I Say So	50
Tabel 3. 4 Tabel SWOT Makemepulse	53
Tabel 4. 1 Tabel Konten Perancangan	72
Tabel 4. 2 Color Palette	78
Tabel 4. 3 Tabel Daftar Icon ilustrasi	91
Tabel 4. 4 Tabel Ilustrasi Karakter	97
Tabel 4. 5 Hasil Responden terhadap Visual	118
Tabel 4. 6 Hasil Responden terhadap Flow	120
Tabel 4. 7 Hasil Rsponden terhadap Interaktivitas	122
Tabel 4. 8 Hasil Responden Berdasarkan Kondisi Alpha Test	123
Tabel 4. 9 Tabel Kendapa pengalaman user	125
Tabel 4. 10 Tabel nama responden	148
Tabel 4. 11 Hasil Responden terhadap Visual	149
Tabel 4. 12 Hasil Responden terhadap Interaktivitas dan Flow	151
Tabel 4. 13 Hasil Responden terhadap Konten dan Informasi	152
Tabel 4. 14 Kesimpulan Hasil Responden	153
Tabel 4. 15 Tabel Budgeting	154



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Wawancara dengan dr. Margarita Dewi. L, Sp.Ok.,M.M.....	26
Gambar 3. 2 Jenis Kelamin	33
Gambar 3. 3 Usia.....	33
Gambar 3. 4 Pekerjaan	33
Gambar 3. 5 Status Pernikahan	34
Gambar 3. 6 Apa itu Hipertensi?.....	34
Gambar 3. 7 Apakah Hipertensi termasuk penyakit keturunan?.....	34
Gambar 3. 8 Apa akibat dan komplikasi berbahaya hipertensi?	35
Gambar 3. 9 Apakah hipertensi bisa sembuh beserta alasannya.....	35
Gambar 3. 10 Apa kelebihan konsumsi garam?.....	35
Gambar 3. 11 Apa saja penyakit-penyakit yang dapat memicu hipertensi?	36
Gambar 3. 12 Menurut anda hipertensi itu penyakit akut atau kronis?	36
Gambar 3. 13 Menurutmu hipertensi ada stadiumnya atau tidak.....	36
Gambar 3. 14 Berapakah tensi normal yang kamu tahu?	37
Gambar 3. 15 Berapakah jumlah anjuran konsumsi garam dalam sehari	37
Gambar 3. 16 Apa hubungan iklim yang panas di Indonesia dengan tubuh yang membutuhkan sodium lebih tinggi?	37
Gambar 3. 17 Kenapa anjuran konsumsi garam tiap negara berbeda-beda telrebih di Indonesia lebih tinggi?	38
Gambar 3. 18 Menurut anda di usia rentang berapa seseorang bisa terkena hipertensi	38
Gambar 3. 19 Pilih Statement yang benar terkait hipertensi.....	38
Gambar 3. 20 Berapa jumlah air yang dikonsumsi setiap hari	39
Gambar 3. 21 Frekuensi makan sayur setiap hari	39
Gambar 3. 22 Makan dengan menambahkan garam di hidangan yang sudah jadi.....	40
Gambar 3. 23 Sesering apa anda makan sampai kenyang?.....	40
Gambar 3. 24 Sering makan sampai kenyang sekali.....	40
Gambar 3. 25 Sering makan makanan yang digoreng dan berminyak	41
Gambar 3. 26 Sering berolahraga.....	41
Gambar 3. 27 Sering mengecek kandungan nutrisi pada kemasan makanan	41
Gambar 3. 28 Pilih statemeng yang sesuai dengan kamu	42
Gambar 3. 29 Urutan media yang paling sering kamu gunakan dalam mencari artikel kesehatan.....	42
Gambar 3. 30 Urutan media yang kamu merasa terpercaya untuk dipakai untuk informasi resmi tentang kesehatan	43
Gambar 3. 31 Bijak Garam dari Dapur Umami oleh PT Ajinomoto Indonesia Sumber: (https://www.dapurumami.com/page/bijak-garam).....	44
Gambar 3. 32 Hari Gizi Nasional 2022 Foto: Ajinomoto (Sumber: https://investor.id/lifestyle/280378/dukung-hari-gizi-nasional-ajinomoto-kampanye-bijak-garam)	44

Gambar 3. 33 Flyer dan Poster Waspadai Hipertensi Kendalikan Tekanan Darah. (Kiri) 15x21cm, (Kanan) 700x100cm (Kemenkes, 2019)	46
Gambar 3. 34 Poster Kendalikan Hipertensi dengan PATUH (Kemenkes, 2019)	46
Gambar 3. 35 Because I Say So oleh Servier (Sumber: https://servier.com/en/newsroom/hypertension-servier-new-edition-awareness-campaign-becauseisayso/).....	49
Gambar 3. 36 Poster Because I Say So, Take Your Medicine (Sumer: https://servier.com/en/newsroom/hypertension-servier-new-edition-awareness-campaign-becauseisayso/).....	49
Gambar 3. 37 Myhealth-partner: Learning hypertension (Sumber: https://myhealth-partner.com/hypertension/why-get-checked)	50
Gambar 3. 38 Situs Resmi Makemepulse (Sumber: makemepulse - global interactive production studio))	52
Gambar 3. 39 Nomadic Tribe: Goodbye Words (Sumebr: Nomadic Tribe (makemepulse.com)	52
Gambar 4. 1 User Persona.....	60
Gambar 4. 2 Frame your Design Challenge.....	62
Gambar 4. 3 Mindmap Hipertensi.....	64
Gambar 4. 4 Brand Key Model.....	67
Gambar 4. 5 Tone of voice.....	68
Gambar 4. 6 Gut Check Big Idea.....	70
Gambar 4. 7 Gut Check Tone of Voice.	71
Gambar 4. 8 Eksplorasi nama website	73
Gambar 4. 9 User Journey Map	75
Gambar 4. 10 Moodboard	76
Gambar 4. 11 Information Architecture.....	81
Gambar 4. 12 Flowchart.....	83
Gambar 4. 13 Sketsa kasar ke-lima kali.....	85
Gambar 4. 14 Sketsa kasar ke-enam kali	86
Gambar 4. 15 Sketsa kasar ke-enam kali yang kedua.....	87
Gambar 4. 16 Low-fidelity Wireframe	88
Gambar 4. 17 Low-fidelity Wireframe Homepage.....	89
Gambar 4. 18 Sketsa Judul.....	90
Gambar 4. 19 Referensi karakter	96
Gambar 4. 20 Sketsa karakter	96
Gambar 4. 21 Font Family Candy Shop	112
Gambar 4. 22 Font Family Agency FB.....	112
Gambar 4. 23 Font Family Poppins	113
Gambar 4. 24 Column Grid.....	114
Gambar 4. 25 High-fidelity Wireframe.....	115
Gambar 4. 26 Perancangan Prototype.....	116
Gambar 4. 27 Revisi footer	126
Gambar 4. 28 Revisi teks	127

Gambar 4. 29 Revisi posisi	127
Gambar 4. 30 Revisi ukuran	128
Gambar 4. 31 Revisi CTA.....	129
Gambar 4. 32 Revisi Alur mini game	130
Gambar 4. 33 Revisi detil informasi	131
Gambar 4. 34 Analisis beta Welcome page	133
Gambar 4. 35 Proses membuat animasi karakter	134
Gambar 4. 36 Analisis beta loading page.....	135
Gambar 4. 37 Analisis beta home page.....	136
Gambar 4. 38 Interaksi hover pada aset	138
Gambar 4. 39 Pop up kolam diklik	139
Gambar 4. 40 Analisis beta mini game	140
Gambar 4. 41 Analisis beta Tentang Hipertensi	141
Gambar 4. 42 Analisis beta Tentang kami	142
Gambar 4. 43 Analisis beta Bantuan.....	143
Gambar 4. 44 Gambar Ambient media	145
Gambar 4. 45 Gambar Flyer	146
Gambar 4. 46 Sticker Sheet.....	147
Gambar 4. 47 Tumbler hipertensi	148

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A: Form Bimbingan.....	xxi
Lampiran B: Hasil Fast Survey	xxiii
Lampiran C: Persiapan Pertanyaan Kuesioner dan Wawancara.....	xxiv
Lampiran D: Transkrip Wawancara.....	xxix
Lampiran E: Hasil Data Kuesioner	xxxviii
Lampiran F: Hasil Turnitin	xlvii
Lampiran G Lembar Pernyataan Haki	lii



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA